

Wunderlich, Eva

Das W-Fragen-Geschichtenbaumusterspiel

Ritter, Michael [Hrsg.]; Ritter, Alexandra [Hrsg.]: *Schreibkompetenz und Schriftkultur. Ein Lese- und Arbeitsbuch. Frankfurt am Main : Grundsschulverband - Arbeitskreis Grundschule e.V. 2012, S. 283-288. - (Beiträge zur Reform der Grundschule; 133)*



Quellenangabe/ Reference:

Wunderlich, Eva: Das W-Fragen-Geschichtenbaumusterspiel - In: Ritter, Michael [Hrsg.]; Ritter, Alexandra [Hrsg.]: *Schreibkompetenz und Schriftkultur. Ein Lese- und Arbeitsbuch. Frankfurt am Main : Grundsschulverband - Arbeitskreis Grundschule e.V. 2012, S. 283-288* - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-176954 - DOI: 10.25656/01:17695

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-176954>

<https://doi.org/10.25656/01:17695>

in Kooperation mit / in cooperation with:



www.grundsschulverband.de

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Das W-Fragen-Geschichtenbaumusterspiel



Mit dem W-Fragen-Geschichtenbaumusterspiel können Kinder den grundlegenden Aufbau von Geschichten kennenlernen und erproben.

Thema und Intention

»Mir fällt aber keine Geschichte ein ...« So kann es gehen. Man möchte gern eine Geschichte schreiben, aber das weiße Papier auf dem Tisch bleibt leer. Wo fängt man an? Wie findet man in eine Geschichte? Warum tauchen im einen Moment gleich mehrere Geschichten in uns auf und im anderen Moment nur die eine, die damit beginnt: »Mir fällt nichts ein ...«?

Wie Geschichten in uns auftauchen – und überhaupt, dass sie es tun –, ist letztlich »ein Wunder«. So schreibt es der Phänomenologe Wilhelm Schapp in den 1950er-Jahren in seiner dreibändigen »Philosophie der Geschichten«. Ein Wunder, an dem wir alltäglich teilhaben, dem wir auch nachspüren können, aber das sich doch nie endgültig klären lässt (vgl. Schapp 1976, S. 175).

Dies muss allerdings nicht bedeuten, dass wir nichts anderes tun können, als auf dieses Wunder zu warten. Schapp sagt an anderer Stelle: »Geschichten tauchen nicht wild und ungeordnet auf, sondern in der den Geschichten eigenen Ordnung (...)« (ebd., S. 112). Tatsächlich haben wir im wundersamen Spiel mit den Geschichten nicht nur das leere Blatt und den Stift zur Hand. Es gibt Ordnungen, Spielregeln und auch einfache Baumuster, die wir erlernen und von denen wir ausgehen können. Ganz gleich, wo wir uns befinden – auf dem Weg in den Garten oder beim Aufräumen vollgestopfter Kellerregale –, überall lassen sich kleine und große Bausteine entdecken, Dinge und Wörter, die uns Geschichten erzählen. Und schließlich sind wir mit unseren Sinnen – wie Eva Maria Kohl sagt – mit guten »Werkzeugen« ausgestattet, um all das zu entdecken und für die eigenen Geschichten nutzbar zu machen (vgl. Kohl 1998).

Mit solchen Handwerkszeugen, Bausteinen und Baumustern im Spielen mit Sprache vertraut zu machen und zum Experimentieren mit ihnen zu ermuntern, ist ein Motiv, das viele Sprach- und Schreibspiele verbindet. Es bestimmt auch das Geschichtenbauspiel, das im Folgenden vorgestellt wird.

Schreibanregung

Das Geschichtenbaumuster, das sich im vorliegenden Spiel verbirgt, ist ein sehr altes Muster. Es wurde bereits in der Rhetorik der Antike beschrieben und diente hier der präzisen Rekonstruktion und Darstellung von Fallgeschichten vor Gericht. Bekannt ist dieses Baumuster bis heute unter der Überschrift der »W-Fragen«. So muss im Gerichtssaal z. B. geklärt werden: Wer wirft wem vor, was wann wo wie und warum getan zu haben? Damit ist nur eine Auswahl der W-Fragen im Blick, die dem hier vorgestellten Spiel zu Grunde liegen. Weitere Fragen beziehen sich z. B. auf mögliche Ziele (wozu?) oder auch auf das besondere Mittel (womit?). Im Grunde spielen diese Fragen jedoch überall dort eine Rolle, wo es darum geht, Ereignisse in Geschichten zu rekonstruieren. Beispielsweise orientiert sich auch der Journalist bei seiner Recherche oder der Polizist am Unfallort an den Fragen: Was geschah? Wer war beteiligt? Wo, wann, wie und warum geschah es? Und – davon geht das vorliegende Spiel aus – sie können auch ein erstes Baumuster geben, mit dem sich die eigenen Geschichten anlegen und inspirieren lassen. Was ist also zu tun?

Man benötigt sieben kleine Papierstapel in jeweils unterschiedlichen Farben (siehe Abb. auf Seite 283). Diese Stapel werden jeweils mit einem Deckblatt den sieben W-Frage-Wörtern zugeordnet. Anschließend werden zu jeder W-Frage mögliche Wörter gesammelt und auf den entsprechenden Kärtchen notiert.

Herstellung der Geschichtenkarten

Wer? Geschichten haben in der Regel mindestens eine Hauptfigur. Beim Stapel mit den Wer-Karten kann man sich eine Hauptfigur ziehen. Sammeln Sie z.B. Figuren aus Märchen, Fernsehen, Geschichte/Politik, oder auch aus dem Alltag (»Rotkäppchen«, »Prinz«, »Superman«, »Napoleon«, »ein Mädchen«, »ein Bruder«, »eine Großmutter«).

Wo? Geschichten haben mindestens einen Ort, an dem sie spielen. Diesen kann man beim Stapel der Wo-Karten ziehen, z.B. »auf dem Dach«, »im Keller«, »auf dem Turm«, »im Eiscafé«, »an einem See«, »im Klassenzimmer«.

Wann? Eine Geschichte beginnt in einer bestimmten Zeit. So kann man beim Stapel der Wann-Karten z.B. das Wort »Frühling« ziehen oder auch »beim Abendbrot«, »nachts um ein Uhr« oder »5. Mai, 2025«.

Mit wem? Beim Stapel mit den »Mit-wem-Karten« darf man ziehen, wer sonst noch mitspielt in der Geschichte. Insbesondere in der Grundschule eignen sich hier Tiere. Möglich sind auch Berufe oder eine Kategorie, die oben unter »Wer?« genannt wird.

Was? In Geschichten spielen nicht nur Menschen und Tiere besondere Rollen, sondern auch bestimmte Dinge. So finden sich im Stapel der Was-Karten Wörter, die Dinge benennen, z.B. »ein Ring«, »ein Hut«, »ein Fahrrad«, »ein Stift«, »eine Muschel«, »ein Auto«, »ein Computer«, »ein Telefon«, »eine Geige« ...

Warum? Der Stapel mit den Warum-Karten hält einen Vorrat an möglichen Motiven, Beweggründen und Gefühlen bereit, die in einer Geschichte bedeutsam werden, z.B. »Langeweile«, »Sehnsucht«, »Hunger«, »Neugier«, »Liebe«, »Wut«, »Freude«, »Suche nach dem Glück«, »Eifersucht«, »ein Missverständnis« ...

Wie? Die Art und Weise, in der etwas in einer Geschichte geschieht, ist das Thema des Stapels mit den Wie-Karten. Hier eignen sich Fahrzeuge, z.B. »mit dem Zug«, »auf Rollschuhen« oder auch Adjektive, wie z.B. »schnell«, »bedächtig«, »unaufhaltsam«, »mutig«, »vorsichtig«, »zäh«, »einfach« ...

Um die Geschichten festhalten zu können, benötigt man außerdem kleine *Geschichtenbücher*. Eine einfache Variante, diese herzustellen, findet sich oben auf dem Bild: Ein farbiges, etwas dickeres farbiges Papier wird in der Mitte geknickt und als Buch aufgestellt. Die Erfahrung zeigt, dass schöne und ansprechende Materialien sowie die Möglichkeit, ein kleines Buch mit nach Hause nehmen zu können, die Motivation der Kinder stärkt. Das eigene Schreiben und die eigenen Geschichten werden so auch in Form und Material wertgeschätzt.

In meinen Geschichtenwerkstätten erzähle ich einleitend häufig eine kurze Geschichte, in der das Geschichtenbauspiel vorkommt. Zum Beispiel erzähle ich von einer Kiste, die ich bei mir zu Hause im Keller gefunden habe und davon, wie ich versucht habe, sie zu öffnen. Schließlich öffne ich sie mit den Kindern, und wir finden das Spiel, die bunten Wortkarten und die kleinen gefalteten Geschichtenbücher (für jedes Kind eins und ein paar Ersatzbücher) und natürlich eine Spielregel.

Die Spielregel

Dies ist ein Geschichtenbauspiel. Wenn ihr eine Geschichte bauen wollt, dann legt die farbigen Papierstapel mit der beschriebenen Seite nach unten in einen Kreis. Nehmt euch jeder eines der kleinen Geschichtenbücher. In diesem Buch wird mit eurer Hilfe gleich eine Geschichte auftauchen. Zieht von jedem Stapel der farbigen Geschichtenkarten eine Karte und schreibt die Wörter, die ihr auf den Rückseiten der Karten findet, in euer Geschichtenbuch, z.B. auf der linken Innenseite. Bitte legt alle farbigen Geschichtenkarten unter die Stapel zurück, damit das Spiel vollständig bleibt. Lest die notierten Wörter in Ruhe durch. Schließt die Augen und wiederholt die Wörter vor eurem inneren Auge. Welche Geschichte taucht mit diesen Wörtern auf? Versucht alle Wörter – mit Schwung und ohne lange zu überlegen – in einem, in zwei oder auch in drei Sätzen zu einer kleinen Geschichte zu verbinden. (Selbstverständlich könnt ihr weitere Wörter verwenden oder auch Wörter umtauschen, die ihr nicht gebrauchen könnt.) Schreibt eure Geschichte in euer Geschichtenbuch, z.B. auf der rechten Innenseite. Welche Überschrift könnte passen? Gestaltet mit dieser Überschrift das Deckblatt eures Buches. Fertig! Jetzt könnt ihr euch eure Geschichten vorlesen.

Eine gesellige Variante: Spielt das Spiel mit anderen gemeinsam. Zieht als Gruppe einen Satz Geschichtenkarten und schreibt von diesen gemeinsamen Wörtern ausgehend jeder und jede für sich eine eigene Geschichte. Die Art, in der sich die Geschichten berühren und doch auch unterscheiden, ist oftmals verblüffend.

Beispiel

Antonia zieht von jedem Stapel eine Karte und bekommt so als Ausgangswörter für ihre Geschichte die Wörter »Polizist« (wer?), »Ameise« (mit wem?), »Garten« (wo?), »bei Sonnenaufgang« (wann?), »Kugelschreiber« (was?), »Freude« (warum?) und »mit Rollschuhen« (wie?). Sie verbindet die Wörter zu folgender Geschichte:

Die Ameise und der Polizist

Es war einmal eine Ameise, die lebte in einem Garten. Jeden Abend bei Sonnenuntergang saß sie zwischen den Blumen und genoss den Himmel. Eines Tages kam ein Polizist auf Rollschuhen angefahren. Der Polizist blieb stehen und holte einen Kugelschreiber aus seiner Tasche. Mit dem schrieb er diese Geschichte auf. Da freute sich die Ameise.

Antonia, 8 Jahre

Beobachtung

Wörter ästhetisch wahrnehmen, ordnen und grammatikalisch denken lernen

Das Spielen und Experimentieren mit Wörtern eröffnet auch in dieser Schreibenregung einen Raum, in dem Sprache ästhetisch erfahren wird. Die Wunder, die jedes einzelne Wort als Grundstein einer besonderen Geschichte in sich birgt, werden spielend erkundet. Wenn das Spiel mit den Kindern gespielt werden soll, ist es günstig, die W-Fragen-Wörter zu den entsprechenden farbigen Papierstapeln zu legen. Meiner Erfahrung nach muss man zu Anfang dazu kaum etwas erklären. In der Regel erschließen sich die Kinder – wenn sie das Spiel ein paar Mal gespielt haben – selbst einen Teil der W-Fragen-Wörter. Manchmal fragen sie bei den Wörtern »Wie?« und »Warum?« nach, und man kann dies zum Anlass nehmen, um über Motive von Geschichten oder über die Art und Weise zu sprechen, wie etwas geschieht und beschrieben wird. Sobald die Kinder mit dem Spiel vertraut sind, gebe ich ihnen die Aufgabe, sich in Gruppen oder auch jeder für sich selbst ein Geschichtenbauspiel zu bauen. Dabei haben die Kinder nun die Möglichkeit, sich das Baumuster selbst zu erarbeiten und dabei noch einmal bewusst zu machen.

Der Erfahrungsraum, der sich mit diesem einfachen Spiel inszenieren lässt, bietet insofern immer auch die Chance, das grammatikalische Denken zu schulen und damit zu experimentieren. Wörter werden aus ihrem unmittelbaren Gebrauch gelöst und als etwas erfahren, was sich betrachten lässt. Sie werden als Gegenstände erfahrbar, die sich in Form der Karten buchstäblich begreifen und in die Hand nehmen lassen, um sie beobachten und nach Eigenschaften untersuchen und sortieren zu können. Die Erfahrung, dass man Wörter sammeln, betrachten und nach Kategorien sortieren kann, ist ein erster Schritt in diesem Spiel. In einem zweiten Schritt erfahren die Kinder die von ihnen gefundenen und geordneten Wörter in ihrer Funktion für das Entstehen und die Struktur der eigenen Geschichten. Beide Schritte sind wesentlich auf dem Weg hin zu jener Abstraktionsfähigkeit, die man benötigt, um Wörter im Zusammenhang grammatikalischer Ordnungssysteme betrachten und beurteilen zu lernen.¹⁾

Diese Möglichkeit des Spiels hat für mich insbesondere im Umgang mit Kindern an Bedeutung gewonnen, die speziellen Förderbedarf im Fach Deutsch aufweisen. Die Ratlosigkeit, in der manche noch am Übergang in die Sekundarstufe rätseln, wenn es darum geht, einfache Wortarten zu bestimmen, kann mitunter daran liegen, dass sie einfach nicht genau wis-

1) Diese Form der Annäherung an grammatikalisches Denken im Medium des Geschichtenbauens ist z. B. auch in den Arbeiten von Julia Klein und Johannes Merkel im Blick (vgl. Klein / Merkel 2009, S. 17 f. u. S. 32).

sen, welches Merkmal des gesprochenen Wortes sie betrachten und bestimmen sollen bzw. wie man überhaupt Wörter betrachten kann. Sie hören z. B. das Wort »Fell«, denken sofort an Tiere mit Fell, haben vielleicht ein weiches Schafsfell zu Hause. Wie ist das Ding? Weich? Ein Eigenschaftswort? Sie assoziieren, aber sie abstrahieren nicht. Irgendwo auf dem schwierigen Weg zum abstrakten Blick auf die Sprache haben sie den Anschluss verloren. Das Geschichtenbauspiel kann hier einen Raum bieten, in dem das Abstandnehmen-Lernen von den Wörtern noch einmal geübt werden darf. Zu den Kindern sage ich dann manchmal: »Heute haben wir die Wörter danach sortiert, ob sie uns z. B. Orte, Figuren, Dinge oder Zeiten für unsere Geschichten schenken. Wörter anschauen und sortieren können wir also schon. In dem, was wir »Grammatik« nennen, werden Wörter auch sortiert und geordnet. Hier gibt es genauso Regeln zum Sortieren und Ordnen, die wir uns anschauen können.«

Literatur

Klein, J. / Merkel, J. (2009): Geschichten erzählen, erfinden und schreiben. Eine Anleitung mit Lehrfilm für die Grundschule. Buxtehude.

Kohl, E. M. (1998): Für eine Grammatik der Fantasie. Mit Sprache spielen im Unterricht. In: Die Grundschulzeitschrift, H. 111, S. 6–11.

Schapp, W. (1976): In Geschichten verstrickt. Zum Sein von Mensch und Ding. Wiesbaden.

Organisatorisches

Zielgruppe: 2. bis 4. Klasse, im jahrgangsübergreifenden Unterricht: 1. bis 4. Klasse (hier dürfen die Kleinen den Großen diktieren)

Material: farbiger Karton für ca. 70 Karten à 9 × 13 cm und Schreibmaterialien

Zeit: Spielherstellung (einmalig) ca. 60 Minuten, Durchführung 35 bis 45 Minuten.

Für das Spiel benötigen die Kinder selten länger als 10 bis 15 Minuten.